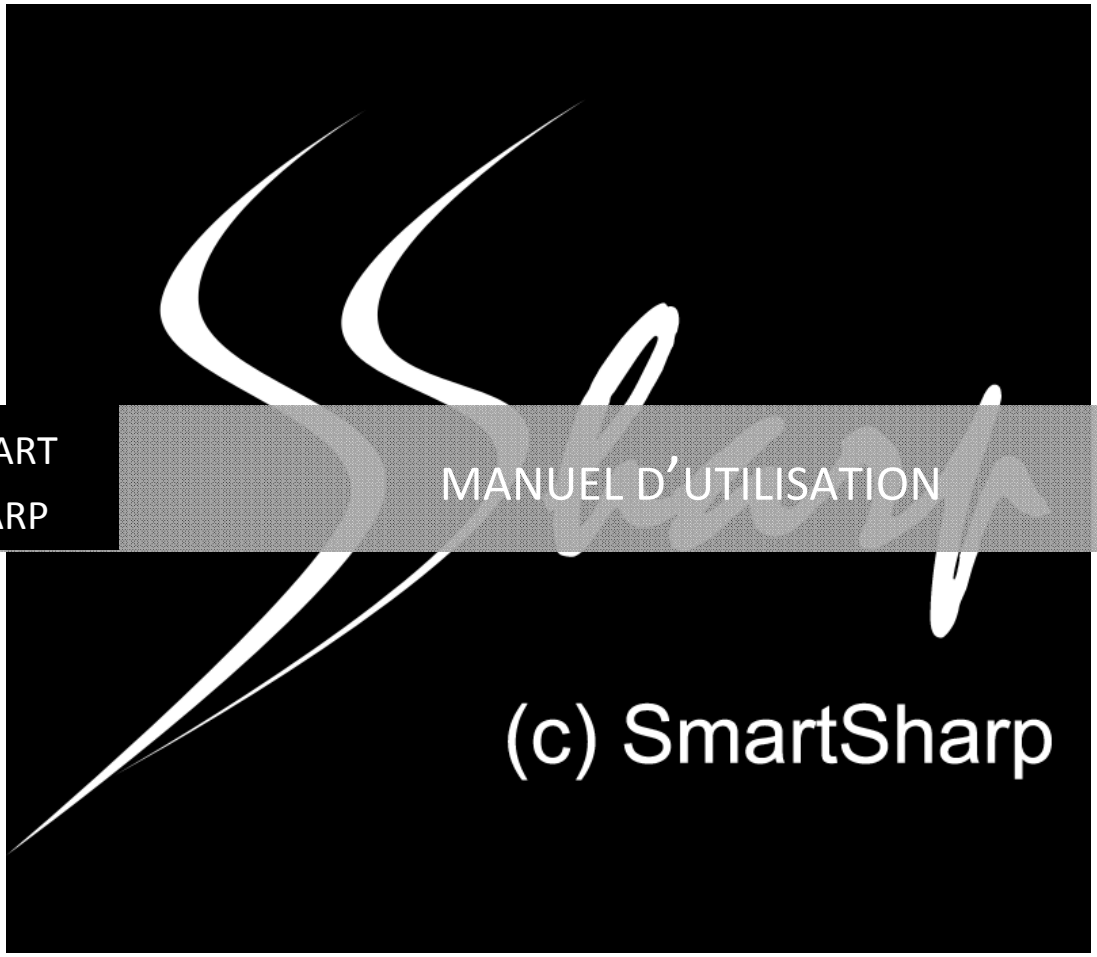
2008/2009



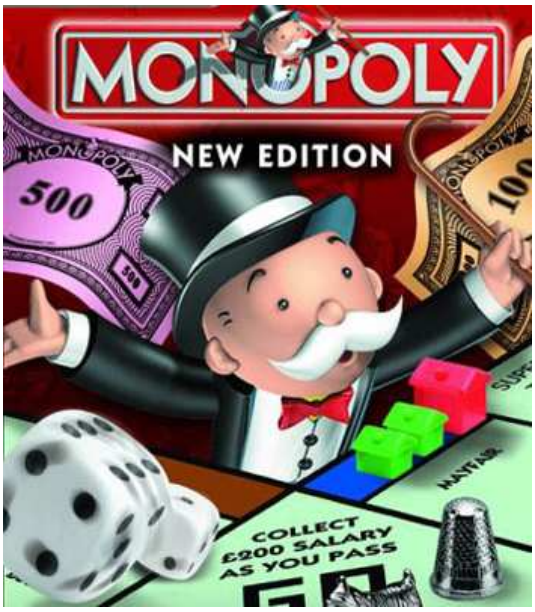
SMART SHARP

MANUEL D'UTILISATION

Projet master 1 informatique

JEU DE MONOPOLY

Groupe : Smart-Sharp
Institut Galilée
99 avenue Jean-Baptiste Clément
93430 Villetaneuse
contact@smart-sharp.com



Client :
Laurent Oudre
TELECOM Paris Tech – TSI
37-39 rue Dareau 75014 PARIS
laurent.oudre@telecom-paristech.fr

Auteurs :

Hafid El Koukouchi
Charly Charles Laventure
Linh Tu Mai Khanh
Ridha Mouadhen
Fabien Pion
Vadsana Rasasak

Sommaire

Configuration requise 5

Monopognon 5

Description 6

Règle 7

Lors du passage à la case de départ 7

L'achat d'une propriété 7

Etre propriétaire 8

Arrêt sur une propriété déjà achetée 8

Arrêt sur les services publics 8

Arrêt sur une gare 8

Arrêt sur une case chance ou caisse de communauté 9

Arrêt sur une case « impôt » 9

Parc gratuit 9

Aller en prison 9

L'achat d'une maison 10

L'achat d'un hôtel 10

Crise du bâtiment 11

Vendre une propriété 11

Hypothèque 11

Faillite 12

Création de compte 13

Accès au jeu 14

Créer /rejoindre un salon 15

Créer/ rejoindre une partie 16

Initiation de la partie 17

Configuration de l'applet de jeu 18

Dans une partie 19

Contrôle 20

Souris 20

Clavier 20

Crédit 20

Note 21

Avertissement sur l'épilepsie 21

Assistance technique 21

Configuration requise

- Intel pentium 3 ou supérieur
- 500mhz ram
- Windows XP ou version ultérieure
- Explorateur internet tel que : IE, Firefox, etc … avec les module java installé et activé que vous pouvez télécharger sur : http://www.java.com

Monopognon

Bonjour, Mr le Directeur, j'espère que vous êtes équipé de tous les outils nécessaires (sacoche, mallette, calculette, etc. …) Entrez dans un monde de pur Capitalisme où l'argent est roi, les pauvres meurent et les riches s'enrichissent!
Ici, vous serez en perpétuelle concurrence avec d'autres adversaires qui ne vous feront pas de cadeaux et n'hésiteront pas à vous ruiner jusqu'au dernier centime.
Votre devise sera : « get rich or die trying !! »

Description

Le jeu contient un tablier de jeu carré (voir figure 1) dont le contour est bordé de cases, la plupart symbolisant une propriété foncière. Les jetons représentent des objets courants en miniature : dé à coudre, chapeau haut-de-forme, etc. De l'argent symbolique, des cartes et des dés complètent le matériel du jeu. Le jeu peut se pratiquer de deux à huit joueurs, mais avec ce nombre de participants une partie pourrait durer une dizaine d'heures.

Figure 1

Règle

Votre but ici consiste à devenir le plus riche (et ne pas faire faillite), pour cela vous disposez des choix stratégiques comme : acheter, vendre, louer, etc …

Pour vous enrichir vous devez maitriser toutes les règles que régie ce capitalisme marchand :

- Lors du passage à la case de départ
- L'achat d'une propriété
- Etre propriétaire
- Arrêt sur une propriété déjà achetée
- Arrêt sur les services publics
- Arrêt sur une gare
- Arrêt sur une case chance ou caisse de communauté
- Arrêt sur une case « impôt »
- Parc gratuit
- Aller en prison
- L'achat d'une maison
- L'achat d'un hôtel
- Crise du bâtiment
- Vendre une propriété
- Hypothèque
- Faillite

Lors du passage à la case de départ

Chaque fois que vous passez ou que vous vous arrêtez sur la case départ, vous recevez 20 000 francs de la banque. Il est possible de percevoir deux salaires pendant le même tour si, par exemple, vous tirez une carte chance ou caisse de communauté juste après être passé par la case départ, et que cette carte vous indique "Avancez jusqu'à la case départ".

L'achat d'une propriété

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui n'appartient pas déjà à un autre joueur, vous pouvez l'acheter. Si vous décidez de l'acheter, payez à la banque le prix indiqué sur la case. Vous recevrez en échange, comme preuve de cette acquisition, une carte de propriété que vous devez garder face visible devant vous. Si vous décidez de ne pas l'acheter, le banquier doit immédiatement ouvrir une vente aux enchères, en commençant à n'importe quel prix fixé par un joueur désireux d'acheter. La propriété revient au plus offrant. Même si vous avez refusé de l'acheter au prix initial, vous pouvez participer à la vente aux enchères.

Etre propriétaire

Le fait d'être propriétaire vous permet de percevoir un loyer de la part de tous les locataires qui s'arrêtent sur vos terrains. Vous pouvez construire sur n'importe quelle propriété à partir du moment où vous possédez tous les terrains de la même couleur que celle-ci, c'est-à-dire dès que vous en avez le monopole.

Arrêt sur une propriété déjà achetée

Si vous vous arrêtez sur une propriété qui a été achetée par un autre joueur, il peut vous réclamer un loyer. Le joueur qui est propriétaire de cette case doit vous réclamer le loyer avant que le deuxième joueur après vous ait lancé les dés. Le montant du loyer est indiqué sur la carte de propriété et varie selon le nombre de bâtiments qu'elle comporte. Si toutes les propriétés d'un même groupe (terrains de même couleur) appartiennent au même joueur, le loyer est doublé pour chaque propriété de ce groupe où il n'y a pas encore de construction. Toutefois, un propriétaire qui possède tout un groupe ne peut pas recevoir ce double loyer si une des propriétés est hypothéquée. Sur les terrains où des maisons et des hôtels ont été construits, le loyer à payer est indiqué sur la carte de propriété correspondante.

Arrêt sur les services publics

Si vous vous arrêtez sur un service public, vous pouvez l'acquérir s'il n'a pas encore été acheté. Comme pour les autres propriétés, payez la somme due à la banque. S'il appartient déjà à un autre joueur, ce joueur peut vous demander de lui payer un loyer suivant le nombre de points obtenus aux dés. Si le propriétaire a seulement un des deux services publics, le loyer sera le total de vos dés multiplié par 400. Mais si le propriétaire a les deux en sa possession, vous devez payer 1000 fois le total des dés. Si vous êtes "envoyé" sur cette case à cause d'une carte chance ou caisse de communauté, vous devez relancer les dés pour déterminer le montant à payer.

Arrêt sur une gare

Si vous êtes le premier à vous arrêter sur une gare, vous avez la possibilité de l'acheter. Sinon, elle sera mise en vente par le banquier dans une vente aux enchères à laquelle vous pourrez participez. Si la gare appartient déjà à un autre joueur, vous devez payer le montant indiqué sur la carte de propriété. Ce montant variera suivant le nombre de gares détenues par ce joueur.

Arrêt sur une case chance ou caisse de communauté

S'arrêter sur une de ces cases signifie que vous devez prendre la carte située au-dessus du paquet correspondant. Ces cartes peuvent vous demander de :

- déplacer votre pion
- payer une certaine somme - taxes, par exemple
- recevoir de l'argent
- aller en prison
- sortie de prison sans payer

Vous devez suivre les instructions de la carte et agir aussitôt après avoir remis la carte sous le paquet. Si vous tirez une carte "Vous êtes libéré de prison", vous pouvez la garder jusqu'à ce que vous décidiez de l'utiliser, ou de la vendre à un autre joueur.

Remarque : une carte peut vous demander de vous rendre à une autre case. Si vous passez par la case départ, recevez 20 000 francs. Vous ne passez pas par la case départ quand vous êtes envoyé en prison.

Arrêt sur une case « impôt »

Si vous vous arrêtez sur l'une de ces cases, payez le montant indiqué à la banque.

Parc gratuit

Si vous vous arrêtez sur cette case, vous pouvez vous reposez en attendant le prochain tour ou continuer vos transactions normalement (par exemple, percevoir des loyers, construire sur vos propriétés...).

Aller en prison

Vous serez envoyé en prison si :

- vous vous arrêtez sur la case "Allez en prison"
- vous tirez une carte chance ou caisse de communauté qui vous indique "Allez en prison"

- vous faites trois doubles à la suite

Votre tour s'arrête quand vous êtes envoyé en prison. Pour sortir de prison il faut effectuer l'une des actions suivantes :

- payer une amende de 5 000 francs et jouer au prochain tour
- acheter une carte "Vous êtes libéré de prison" à un autre joueur, à un prix convenu entre vous
- utiliser une carte "Vous êtes libéré de prison" si vous en possédez une
- attendre en prison pendant trois tours, en lançant les dés à chaque tour pour essayer de faire un double. Si vous faites un double, sortez de prison en utilisant ce lancer pour avancer. Si après les trois tours, vous n'avez pas fait de double, payez 5 000 francs et déplacez votre pion suivant votre lancer de dés. Pendant que vous êtes en prison, vous pouvez toucher vos loyers. Si vous n'êtes pas "envoyé en prison", mais que vous vous arrêtez sur la case prison, vous êtes un simple visiteur et ne subissez aucune pénalité.

L'achat d'une maison

Une fois que vous possédez les titres de tous les terrains d'une même couleur, vous pouvez acheter des maisons pour construire sur ces propriétés. Cela augmente le montant que vous faites payer aux locataires. Le prix d'une maison est indiqué sur la carte de propriété. Vous pouvez acheter quand c'est votre tour de jouer ou entre les tours des autres joueurs. Vous devez construire uniformément. Vous ne pouvez pas construire de deuxième maison sur un terrain tant que vous n'avez pas construit une maison sur chaque terrain de ce groupe, ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque terrain de ce groupe possède quatre maisons. La vente des maisons doit elle aussi se faire uniformément. Vous pouvez acheter ou vendre à n'importe quel moment, autant de bâtiments que vous le désirez, tant que vos finances vous le permettent. Aucune maison ne peut être construite sur une propriété si une des propriétés du groupe est hypothéquée. Si vous avez toutes les propriétés d'un groupe (terrains de même couleur) et que seulement une ou deux sont "construites", vous pouvez demander un double loyer de "terrain nu" pour la ou les propriétés du groupe sans bâtiment.

L'achat d'un hôtel

Vous devez avoir quatre maisons sur chaque site d'un groupe avant de pouvoir acheter un hôtel. On achète les hôtels de la même façon que l'on achète les maisons. Ils coûtent quatre maisons qui sont retournées à la banque, plus le prix indiqué sur la carte de propriété. On ne peut construire qu'un hôtel par propriété.

Crise du bâtiment

S'il ne reste plus de maisons à vendre, vous devez attendre que les autres joueurs en retournent à la banque pour pouvoir en acheter. De même, quand vous vendez des hôtels, vous ne pouvez pas les remplacer par des maisons dans le cas où il n'en resterait plus. S'il ne reste qu'un nombre limité de maisons ou hôtels, et que deux joueurs ou plus souhaitent les acheter, alors les bâtiments seront vendus aux enchères et accordés au plus offrant. L'enchère commence au prix le plus bas indiqué sur la carte de propriété.

Vendre une propriété

Vous pouvez vendre des propriétés à un autre joueur à un prix convenu entre vous. Toutefois, aucun terrain ne peut être vendu à un autre joueur s'il y a des bâtiments construits sur un des terrains du même groupe. Si vous voulez vendre un terrain appartenant à un groupe, vous devez d'abord vendre tous les bâtiments situés sur ces sites à la banque. Les maisons doivent être vendues uniformément, des mêmes façons qu'elles ont été achetées (voir la rubrique "maisons" ci-dessus). Les maisons et les hôtels ne peuvent être vendus à d'autres joueurs. Ils doivent être vendus à la banque à la moitié de leur valeur, indiquée sur la carte de propriété. Ils peuvent être vendus à n'importe quel moment. Pour les hôtels, la banque paiera la moitié du prix de l'hôtel, plus la moitié du prix des quatre maisons qui furent données à la banque pour l'acquisition de l'hôtel.

Tous les hôtels d'un même groupe doivent être vendus en même temps.
Si vous n'avez besoin que d'un peu de liquidité, les hôtels peuvent être échangés auprès de la banque contre des maisons de façon à récupérer de l'argent. Pour cela, vous devez échanger votre hôtel contre quatre maisons et recevoir la moitié de la valeur de l'hôtel en liquide. Une propriété hypothéquée ne peut pas être vendue à la banque, mais seulement à d'autres joueurs.

Hypothèque

S'il ne vous reste plus d'argent et que vous devez vous acquitter d'une dette, vous pouvez hypothéquer une propriété. Pour cela, vendez tout d'abord les bâtiments de cette propriété à la banque. Pour hypothéquer une propriété, tournez la carte de propriété face cachée, et recevez la valeur de votre hypothèque de la banque, valeur qui est indiquée au dos de la carte. Quand vous voulez lever l'hypothèque, vous devez payer cette valeur additionnée de 10% d'intérêts. Si vous hypothéquez une propriété, vous êtes toujours en sa possession. Aucun joueur ne peut l'acquérir sans votre accord, même en payant l'hypothèque à la banque. Vous ne pouvez percevoir aucun loyer pour une propriété hypothéquée, mais vous continuez à percevoir le loyer des propriétés du même groupe. Vous pouvez cependant choisir de vendre une propriété hypothéquée à un autre joueur à un prix convenu entre vous. L'acquéreur peut alors décider de faire lever l'hypothèque immédiatement

en payant la valeur de l'hypothèque plus les 10% d'intérêts. Quand il n'y a plus d'hypothèque sur aucun des terrains d'un groupe, le propriétaire peut recommencer à construire sur ces terrains.

Faillite

Si vous devez plus d'argent à la banque ou à un joueur que vous ne puissiez rassembler, vous êtes déclaré en faillite et vous êtes éliminé. Si votre dette est envers la banque, elle récupère votre argent et vos cartes de propriété. Le banquier les vend ensuite une par une aux enchères ; chaque propriété revient au plus offrant. Vous devez remettre les cartes "vous êtes libéré de prison" en-dessous de leurs paquets respectifs. Si vous êtes mis en faillite par un autre joueur, vos maisons et hôtels sont vendus à la banque à la moitié de leur valeur initiale, et ce joueur récupère votre argent, vos cartes de propriété, et vos cartes "Vous êtes libéré de prison". Si vous avez des propriétés hypothéquées, il doit immédiatement payer 10% puis choisir de conserver les hypothèques sur ces propriétés, ou tout régler tout de suite.

Création de compte

Pour devenir un membre de cette communauté vous devez créer un compte au sein de notre organisme à l'adresse suivante : WWW.smart-sharp.com (voir figure 2).
Vous devez avoir un nom d'utilisateur et un login, qui sera confidentiel[1].

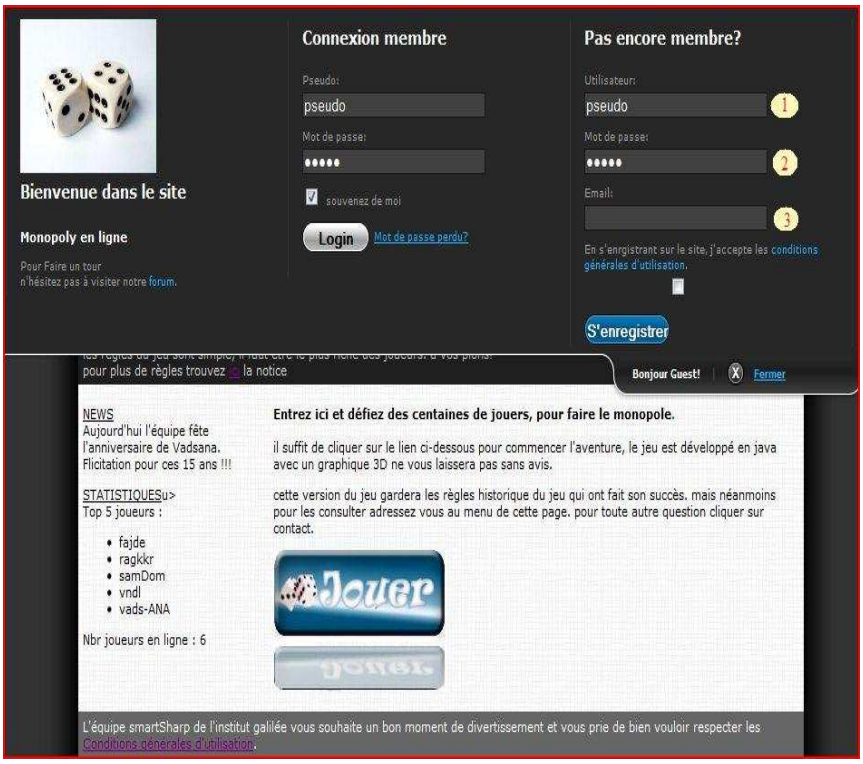

Connexion membre
Pseudo:
pseudo
Mot de passe:
souvenez de moi
Login
Mot de passe perdu?
Bienvenue dans le site
Monopoly en ligne
Pour Faire un tour
n'hésitez pas à visiter notre forum.
Pas encore membre?
Utilisateur:
pseudo
Mot de passe:
Email:
En s'enrgistrant sur le site, j'accepte les conditions générales d'utilisation.
S'enregistrer
Bonjour Guest!
Fermer
pour plus de règles trouvez la notice
NEWS
Aujourd'hui l'équipe fête l'anniversaire de Vadsana. Flicitation pour ces 15 ans !!!
STATISTIQUESu>
Top 5 joueurs :
fajde
ragkkr
samDom
vndl
vads-ANA
Nbr joueurs en ligne : 6
Entrez ici et défiez des centaines de jouers, pour faire le monopole.
il suffit de cliquer sur le lien ci-dessous pour commencer l'aventure, le jeu est développé en java avec un graphique 3D ne vous laissera pas sans avis.
cette version du jeu gardera les règles historique du jeu qui ont fait son succès. mais néanmoins pour les consulter adressez vous au menu de cette page. pour toute autre question cliquer sur contact.
Jouer
L'équipe smartSharp de l'institut galilée vous souhaite un bon moment de divertissement et vous prie de bien vouloir respecter les Conditions générales d'utilisation.

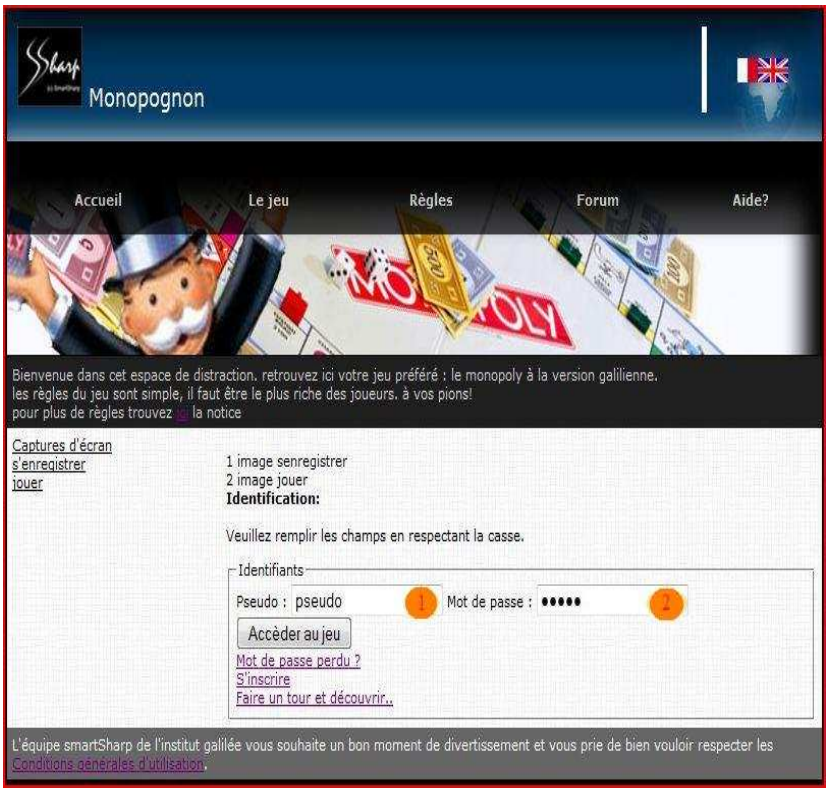
Figure 2

1. Création du nom d'utilisateur.
2. Création d'un mot de passe.
3. Entrer l'email.

[1] Voir condition d'utilisation.

Accès au jeu

Pour accéder a la plateforme de jeu, veuillez vous connecter en cliquant sur l'onglet « jeu » du site : www.smart-sharp.com ou aller directement sur ce lien : http://ssharp.free.fr/jouer.html (voir figure 3).


Monopognon
Accueil
Le jeu
Règles
Forum
Aide?
Bienvenue dans cet espace de distraction. retrouvez ici votre jeu préféré : le monopoly à la version galilienne.
les règles du jeu sont simple, il faut être le plus riche des joueurs. à vos pions!
pour plus de règles trouvez la notice
Captures d'écran
s'enregistrer
jouer
1 image senregistrer
2 image jouer
Identification:
Veuillez remplir les champs en respectant la casse.
Identifiants
Pseudo : pseudo
1
Mot de passe : •••••
2
Accèder au jeu
Mot de passe perdu ?
S'inscrire
Faire un tour et découvrir..
L'équipe smartSharp de l'institut galilée vous souhaite un bon moment de divertissement et vous prie de bien vouloir respecter les
Conditions générales d'utilisation.

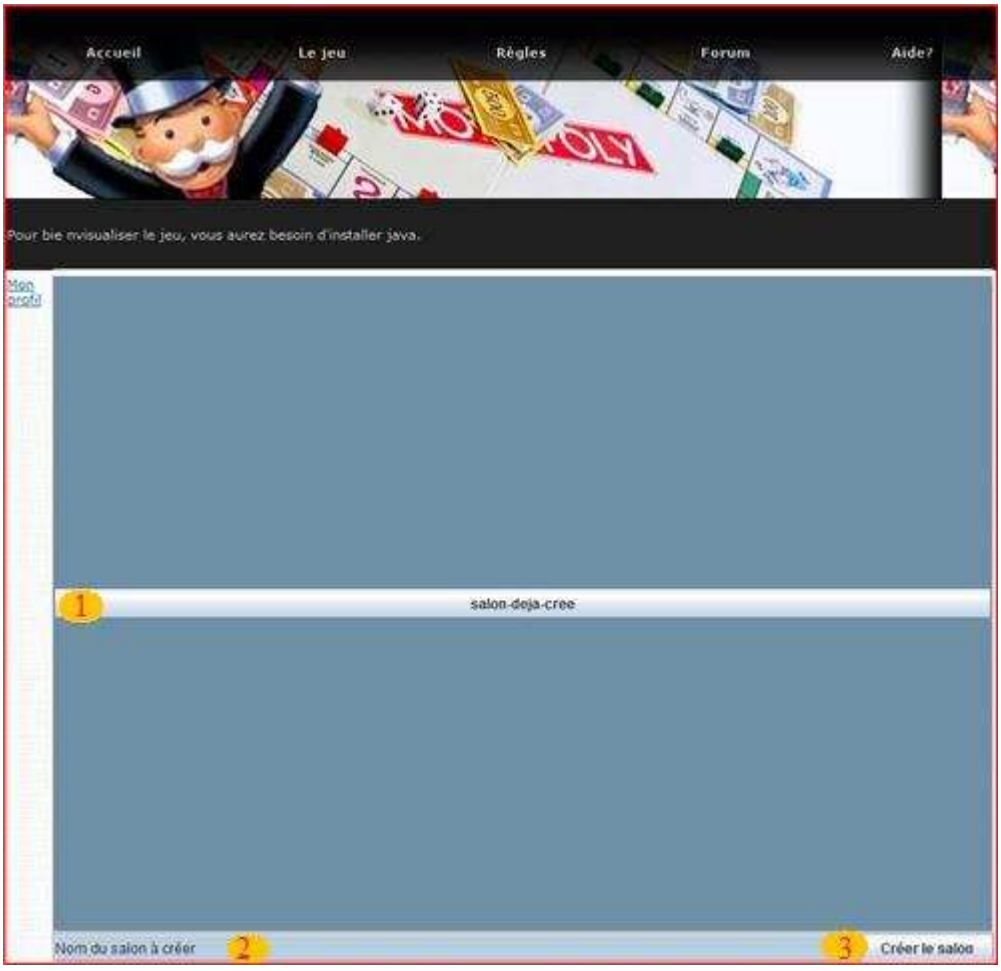
1. Entrer votre pseudo.

2. Entrer votre mot de passe.

Figure 3

Créer /rejoindre un salon

Après vous être connecté, vous pouvez créer un salon en entrant le nom du nouveau salon à créer puis en cliquant sur « Créer le salon ». Vous pouvez vous connecter à un salon existant en cliquant sur le nom du salon (voir figure 4).



1. Cliquer ici pour rejoindre le « salon déjà créé ».

2. Nom du nouveau salon.

3. Cliquer ici pour créer un nouveau salon.

Figure 4

Créer/ rejoindre une partie

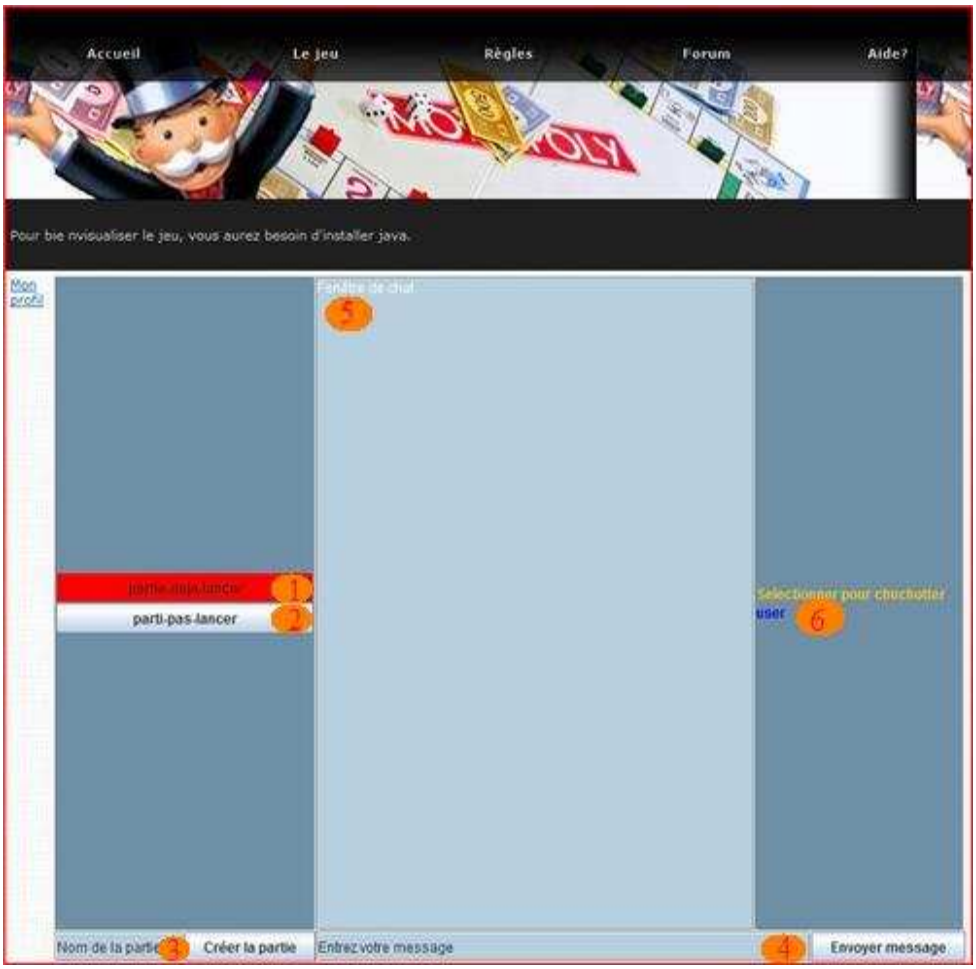
Après être entré dans un salon, vous pouvez voir les personnes présentes dans ce salon ainsi que les parties déjà initialisées, les parties de couleur rouge sont des partie déjà lancées vous pouvez vous connecter à ces parties en cliquant dessus pour devenir spectateur de ces parties.

Vous pouvez rejoindre des parties déjà créées (seulement celles qui ne sont pas encore lancées) de couleur bleu pour pouvoir jouer.

Vous pouvez également créer votre propre partie en donnant un nom à votre partie et en cliquant sur « créer la partie ». Ce panel vous permet aussi de communiquer avec d'autre joueur via son chat.

Pour pouvoir chuchoter avec un autre joueur : cliquer sur son pseudo ou en écrivant :

« >pseudo : votre texte … » (voir figure 5).



1. Partie déjà lancée.

2. Parti déjà créée mais pas encore lancée.

3. Créer une partie.

4. Envoi de message sur la fenêtre chat.

5. Fenêtre chat.

6. Pseudo des personnes connectées dans ce salon.

Figure 5

Initiation de la partie

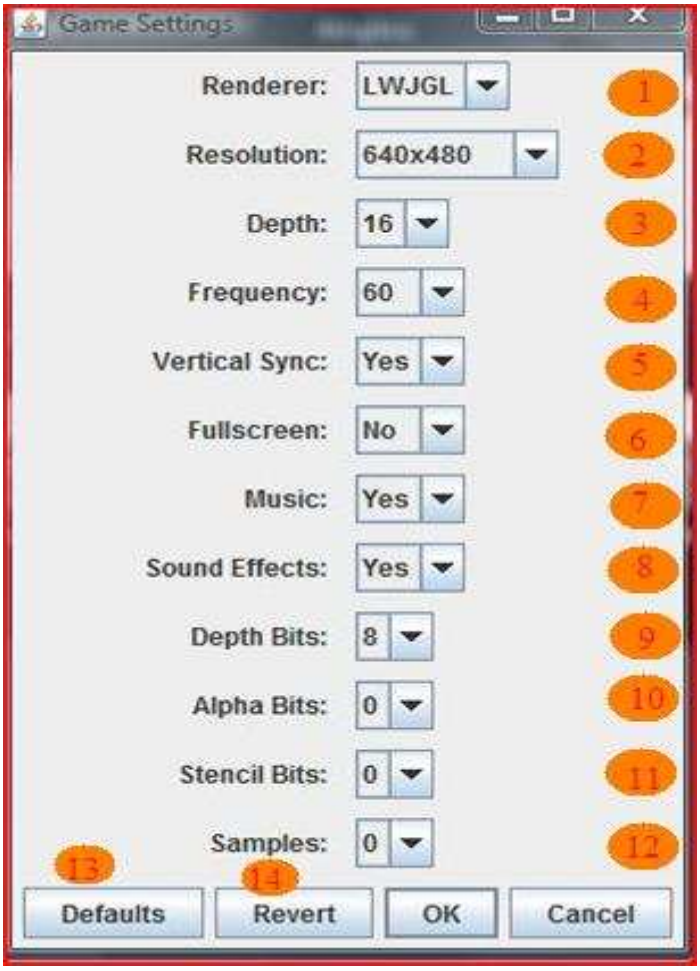
Ici vous initialisez la partie : un joueur peut se déclarer joueur ou spectateur en mettant l'ordre du jeu à « 0 ». Il peut choisir sa couleur et voir son solde de départ. Pour pouvoir commencer le jeu, tous les joueurs doivent être prêt (case « prêt » à cocher). Le créateur peut expulser certains joueurs indésirables. Les joueurs peuvent communiquer via la fenêtre chat.

Figure 6

1. Pseudo du joueur.
2. Ordre de passage.
3. Solde de départ.
4. Sélection de pion.
5. Indiquer qu'on est prêt.
6. Expulser un joueur.
7. Lancement de la partie.
8. Envoi de message.
9. Panneau de chat.

Configuration de l'applet de jeu

Après le lancement de la partie vous allez pouvoir configurer l'applet du jeu, c'est-à-dire la taille de l'écran, le son, la résolution de l'écran etc…. (voir figure 7).



1. Choix du moteur 3D
2. Choix de la résolution.
3. Choix de la profondeur.
4. Choix de la fréquence des images.
5. Synchronisation verticale.
6. Plein écran.
7. Activation du son.
8. Activation des effets sonores.
9. Profondeur des bits.
10. Bits alpha.
11. Stencil bits.
12. Sample.
13. Valeur par défaut.
14. Revenir en arrière.

Figure 7

Dans une partie

Lorsque vous êtes dans une partie, l'applet de jeu vous permet une vision en 3D du jeu de Monopoly. Vous pouvez effectuer toutes les tâches correspondantes à votre tour lorsque celle-ci n'est pas cachée (voir figure 8).

Figure 8

1. Lancer les dés.
2. Acheter un terrain.
3. Vendre un terrain.
4. Construire une maison.
5. Vendre une maison.
6. Construire un hôtel.
7. Vendre un hôtel.
8. Hypothéquer
9. Déshypothéquer.
10. Payer la prison.
11. Passer son tour.
12. Pseudo du joueur avec son gain actuel.

Contrôle

Souris

Mollet de la souris : Zoom avant, zoom arrière.

Click gauche: Sélectionne les actions possibles.

Click droit : rotation de la caméra.

Clavier

Croix directionnelle : mouvement de la camera : gauche, droite, avant et arrière.

Crédit

Responsable de projet,
Responsable de conception du jeu :
Franky.J

Responsable programmation :
Franky.J

Equipe de programmation :
Franky.J
Daniel Estatov
Adoula Ben Khamed

Animation :
Franky.J

Sponsor :
Tchanpoua Nakamura

Communication :
Maiko Lee

Ressource humain :
Tchanpoua Nakamura

Responsable infographie :
Franky .J

Interface utilisateur :
Franky.J
Daniel Estatov
Adoula Ben Khamed

Conception de l'environnement :
Maiko Lee
Tchanpoua Nakamura

Analyse de l'architecture :
Maiko Lee
Tchanpoua Nakamura

Secrétaire :
Kader Amlaoui

Note

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains types de lumière ou à des lumières clignotantes provenant des écrans de télévision. Certaines conditions peuvent entrainer des crises d'épilepsie chez une personne, même si cette dernière n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confrontée à une crise d épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie, veuillez consulter votre médecin avant de jouer. Si vous souffrez de vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvements involontaires ou de convulsions en jouant à un jeu vidéo , arrêtez de jouer **immédiatement** et consulter votre médecin

Assistance technique

Email : contact@smart-sharp.com .
Veuillez nous préciser vos coordonnées (email, adresse, téléphone …) pour pouvoir répondre à vos questions.

Tel : (+33)(0)612876065 .
Avant de nous appeler, vérifiez que la solution à votre problème ne se trouve pas sur notre site web.

Adresse postal :
Avenue Jean-Baptiste Clément
93430 Villetaneuse